



En esta página encontrarás todo acerca de Los Sims social: guía, consejos y trucos del nuevo juego de los Sims en Facebook

PÁGINA PRINCIPAL

f Like 849

RSS



## Visitar a un sim vecino

viernes 19 de agosto de 2011

**Leche sin la Lactosa** [Lactaidenespanol.com](http://Lactaidenespanol.com)

Es fresca leche 100% de vaca pero sin lactose.  
Disfrútala hoy.

**Juega en Facebook®** [www.Facebook.com](http://www.Facebook.com)

1000 Juegos Gratis en Facebook® para Elegir.  
Empieza a Jugar Ahora!

**Todas las noticias Latino** [vivacolorado.com](http://vivacolorado.com)

Conéctate con el mundo Hispano Vida de los  
Latinos, noticias, arte

**Habla con tus familiares** [www.telehispanic.com](http://www.telehispanic.com)

Ahorra en llamadas internacionales Habla ilimitado.  
Pruebalo Gratis!



## ENCUESTA

Es muy importante en el juego de **Los Sims Social** hacer buenas relaciones para poder obtener puntos de sociabilidad. Para visitar a uno de nuestros **vecinos**, tendremos que pinchar en la foto que tenemos del **sim** al que queremos visitar en la parte inferior de nuestra pantalla. Para poder visitar a un **sim**, tiene que ser nuestro **vecino**. Si un amigo nuestro tiene la aplicación instalada pero no es aún nuestro **vecino**, nos aparecerá su foto en la misma parte inferior, con un mensaje para que le añadamos como **vecino**. Si por el contrario, no tiene instalada la aplicación, tendremos que invitarle a que la instale para que pueda ser **vecino** nuestro.

[Quizzes](#) by [Quibblo.com](http://Quibblo.com) | [SnapApp Quiz Apps](#)

## VINCULOS PATROCINADOS

## ARCHIVO DEL BLOG

▼ 2011 (5)

▼ agosto (5)

[Visitar a un sim vecino](#)

Una vez elijamos a qué vecino queremos visitar, como decía, pinchamos en su foto



[Satisfacer las necesidades básicas para "inspirars..."](#)

[Tutorial del juego](#)

[Paso 1: Crea tu sim](#)

[The sims social: nuevo juego de facebook](#)

La primera vez que visitamos a un vecino, seremos premiados con 3 puntos de energía y 20 puntos de sociabilidad. El resto de los días nos darán un punto de energía y 10 de sociabilidad (sólo una vez al día). Una vez en su casa, pincharemos sobre nuestro vecino para interactuar con él.



La primera vez tendremos pocas opciones para hablar con él, pero según vayamos interactuando nos aparecerán más opciones. Según hablamos con nuestros **vecinos** vamos recibiendo puntos de sociabilidad (pero ojo, que también perdemos energía), y la relación que tenemos con él puede ir cambiando hacia más amistad, relación de pareja, de rivalidad, etc, según las interacciones que elijamos mantener.

En algunas misiones necesitamos ir a casa de nuestros **vecinos** (por ejemplo, para pedir rompecabezas). Esta opción nos aparecerá al pinchar en su **sim** como una interacción más. Un **truco** para que nos dé los objetos que queremos, es primero mantener una conversación cordial, para más tarde pedirle el objeto en cuestión. Si le insultamos y luego le pedimos un rompecabezas, lo más fácil es que no nos lo dé.

Si necesitamos cubrir alguna de nuestras necesidades en casa de nuestros vecinos podemos hacerlo al igual que en nuestra casa (hacer pis, lavarnos las manos, etc.)

Una vez queramos volver a nuestra casa, sólo tenemos que pinchar en el icono "ir a casa"



en 13:22 0 comentarios



## Satisfacer las necesidades básicas para "inspirarse"

**Edredones/Colchas Concord** [www.colchasconcord.com](http://www.colchasconcord.com)

Compra en linea los diseños mas exclusivos de colchas y edredones.

**Lion Country Safari,FL** [www.lioncountrysafari.com](http://www.lioncountrysafari.com)

Un Recorrido en auto al mundo Salvaje-leones,jirafas,cebras y más

**Solitario** [webcrawler.com/solitario](http://webcrawler.com/solitario)

Find more sources/options for what your looking for

**Encuentra pareja en linea** [www.amorenlinea.com](http://www.amorenlinea.com)

Servicio de Búsqueda 100% Gratis! Conoce a esa persona especial.



En la pantalla principal de los **Sims Social**, en la parte inferior central, podemos ver una serie de iconos que nos muestran el estado de ánimo de nuestro **sim**. Los parámetros de encima son el social y el de diversión, y los de abajo son hambre, higiene, vejiga y sueño. Lo ideal es que todos estos iconos estén de color verde oscuro, lo que en el juego se llama "**Estar inspirado**". Cuando estás **inspirado**, tu **sim** está de

muy buen humor, y con las acciones podrá ganar más **simoleones**



Pero a medida que nuestro **sim** va teniendo más necesidades, los iconos van pasando a ser de color verde más claro, a amarillento, naranja, y rojo



Tendremos que ir satisfaciendo las necesidades pinchando en los objetos correspondientes (si queremos subir la higiene, podremos darle una ducha pinchando en la ducha, o lavarle las manos o los dientes pinchando en el lavabo, etc) . Cada vez que aumentemos uno de estos parámetros, ganaremos unas caritas sonrientes de color verde, llamadas "humor", que harán que los iconos se vayan poniendo cada vez más verdes, hasta conseguir "**la inspiración**"

en 11:18 0 comentarios



0

## Tutorial del juego

jueves 18 de agosto de 2011







Una vez creado nuestro **sim**, empieza el juego.

Nos encontraremos con un mensaje de nuestra primera **vecina**, llamada Bella, dándonos la bienvenida. Este **sim** nos explicará de una manera muy sencilla en qué consiste el juego y nos hará familiarizarnos con la pantalla. Simplemente tendremos que ir haciendo lo que ella nos diga, pulsando las flechas que aparecerán en nuestra pantalla.

Cuando terminemos de desembalar las cajas que hay en la casa, nos encontraremos con una casita pequeña, que cuenta con lo básico para empezar a desenvolvemos en el **juego**: un cuarto de baño con su w.c, lavabo y ducha, una cama, una nevera, un microondas, un ordenador y un teléfono para llamar a nuestros sims vecinos sin necesidad de desplazarnos.

Si pulsamos en casa objeto de la casa, nos aparecerán las acciones que podemos realizar en ellos.



Más adelante hablaré más detenidamente de esto, ya que algunas

acciones consumen **energía** y a cambio nos dan dinero y/o habilidades (como componer con la guitarra o escribir en el ordenador), mientras que otras sólo nos mejoran el estado de ánimo, sin consumir **energía** (como por ejemplo darse una ducha o tomar un aperitivo de la nevera). Las acciones que consumen **energía** tendrán un dibujo en su parte superior izquierda, bien de un rayo de energía, bien de la habilidad que proporcionan. En la imagen de arriba, por ejemplo, vemos que al lado izquierdo de la opción "servir catering" aparece un gorro de cocinero, ya que con esa tarea aumenta la habilidad en cocina. Debajo del microondas, sin embargo, aparece como opción "hacer plato precocinado", sin dibujo en su parte superior izquierda. Esto significa que esa acción no nos consume **energía**, pero tampoco nos da habilidad ni dinero.

---

en 22:07 0 comentarios



[Página principal](#)

[Entradas antiguas](#)

Suscribirse a: [Entradas \(Atom\)](#)

---